

en: Pokémon exclusivos de Pokémon Iberia, Pokémon Iberia (segunda versión)

Entei Forma Iberia




Entei Forma Iberia es un Pokémon Forma Iberia exclusivo de la segunda versión de Pokémon Iberia, siendo una forma alternativa del Pokémon legendario Entei. Su tipo es Fuego. Entei es el guardián ancestral de Iberia, y se dice que aparece cada vez que una catástrofe se cierne sobre la región. Esta Forma Iberia es su forma pura que adquiere cuando desata todo su incombustible poder. A pesar de mantener el tipo Fuego puro, recibe un aumento bestial en sus estadísticas.

Tarde o temprano, el personaje habrá de enfrentarse a esta bestia en su aventura: no podrá evitarlo. Por ello, habrá de preparar bien a sus Pokémon y aceptar este desafío final del juego.

Entei

Entei Forma Iberia | Entei



Tipo	
Habilidad	Presión (Entei) Llama Eterna (Entei Forma Iberia)
Habilidad oculta	Absorbe Fuego
Grupo huevo	No pone huevos
Género	No tiene género
Pasos para	20655

Sumario [ocultar]

1. Historia
1.1. Primeras menciones y actuación del Profesor Hilario
1.2. La actuación de la Logia
1.3. El regreso del Maestro y el plan de la Logia
1.4. Sucesos del Valle Cinéreo
1.5. Sucesos de la Tumba de Franco y combate
2. Descripciones
3. Localización
4. Estadísticas base
4.1. Entei
4.2. Entei Forma Iberia
5. Movimientos
5.1. Subiendo de nivel
5.2. Por MT/MO
6. Galería
7. Curiosidades

eclosionar	
Puntos de esfuerzo	1 Punto de Salud, 2 Ataque

Historia

Primeras menciones y actuación del Profesor Hilario

Entei aparece en su forma habitual por primera vez sobre una colina nada más entrar en el Cañón de Almadenes. En el ordenador de la Base Talante, nuestro/a protagonista descubre que, al parecer, Entei es originario de la región de Iberia y que su poder en el pasado era mucho mayor. Un segundo encuentro se da en la Ruta Riojana.

En Valladolid, Isabel la Católica comenta que puede sentir cómo Entei ha despertado. Al parecer, Entei aparece cada vez que Iberia vive una situación de peligro. Despertó durante la Batalla de Covadonga y en la Batalla de Granada, donde auxilió a Isabel. En Bilbao, el Profesor Félix cuenta el trasfondo del interés por Entei. Al parecer, Entei apareció por primera vez en la Batalla de Covadonga entre los musulmanes y las huestes de don Pelayo, dando así inicio a la conocida como Reconquista de Iberia. Entei siguió apareciéndose en momentos clave de la historia de la región, a pesar de no seguir nunca un patrón idéntico. Los cazalegendarios nunca consiguieron prever su ruta, pero Félix se teme que su antiguo compañero Hilario, con quien compartió obsesión por el legendario Pokémon, haya dado con un modelo matemático capaz de atraparlo. La captura de Entei, el ser capaz de mantener viva la llama de Iberia, podría tener un resultado catastrófico para toda la región.

En la Torre Iberdrola, el/la protagonista presencia escondido/a junto al Profesor Félix una conversación entre Hilario y el Triunvirato de la Logia. Según estos, está previsto que Entei despierte en algún momento de la década, e Hilario es el encargado de realizar unos complejos cálculos matemáticos que le permitan identificar la manera de hacerse con él. Ellos quieren saber si Hilario ha encontrado ya o no a Entei. Apresuran al profesor, que dice que necesita algo más de tiempo. Tras esta conversación, nuestro/a protagonista mantiene una conversación y un combate con Hilario. En ese momento aparece Félix para decirle que abandone la locura en la que se ha embarcado. Según Félix, Entei no puede ser sometido: eso conllevaría la destrucción de Iberia. Hilario sostiene que sabe bien lo que hace, que lleva años estudiando e investigando y que puede someter a Entei sin usar la violencia para un fin mayor. Félix acusa a Hilario de estar haciendo todo esto por "Alicia", pero en ese instante se produce un corte de luz e Hilario escapa.

Félix explica las razones y motivaciones de su antiguo compañero: al parecer, las capacidades destructivas de Entei siempre se han tenido muy en cuenta, pero no sus capacidades curativas. Esa parece ser la relación del profesor con la Logia: un acto desesperado para intentar hacerse con Entei y aprovechar esas capacidades curativas para salvar a Alicia, su hija muerta de leucemia. Tras el atentado contra Felipe VI en Gijón,

Torrente informa a nuestro/a personaje y a Sofía que la meta final de la Logia es hacerse con Entei. Sofía se muestra reticente a creer la existencia de Entei, pero Torrente asegura que su existencia está más que probada. Según él, la Logia está planeando algo en Santiago de Compostela, ya que al parecer esta ciudad tiene que ver con el poder de Entei. Torrente encomienda a Sofía y nuestro/a protagonista que se unan a su causa e intente averiguar qué planean.

La actuación de la Logia

En las catacumbas bajo la Catedral de Santiago, nuestro/a personaje se encuentra con Ánima, una de los tres Maestros de la Logia y enlace entre la Logia y los medios de información. Ella está tratando de tomar la Vara Cinérea, un objeto arcaico con un poder tan grande que es capaz de someter al legendario Entei a la voluntad de su portador. Al parecer, perteneció en el pasado al apóstol Santiago, que con su poder quería derrocar al imperio romano, pero falleció antes de lograr su cometido. Se dice que el mismo Jesucristo la construyó con el objetivo de extender el cristianismo por el mundo.

Justo cuando la Maestra de la Logia se dispone a tomar la Vara Cinérea, Sofía aparece y cuenta que nuestro/a protagonista y ella se disponen a detenerla. Subestimándoles, Ánima les reta a un combate. Al perder, ella coge la Vara Cinérea y emplea a su Kyogre para huir y tratar de sepultar a Sofía y al personaje en la Tumba de Santiago, aunque ambos/as logran escapar.

En el Teatro Romano de Mérida, mientras Hilario, Ánima y Mens intentan activar la vara, el/la protagonista irrumpe en la escena. Tras una conversación, Mens se presenta y decide desafiar al personaje a una batalla. Tras unas palabras de Mens tras su derrota, la vara comienza a brillar y Entei aparece en la parte alta del monumento, sofocando el ambiente y cayendo finalmente bajo el control del Profesor Hilario. El científico entonces decide enfrentar al personaje con **Entei**. Aunque es derrotado, acaba su escena con muchas esperanzas en las capacidades del Pokémon. También es reprendido por Mens por haber empleado a Entei, ya que es un privilegio reservado para el *auténtico* rey de Iberia.

Nada más entrar a la Ruta Toledana por primera vez, el personaje se encontrará al Profesor Félix y a Sofía. Tras una conversación, el profesor muestra su preocupación por la noticia de que la Logia e Hilario han capturado a Entei y revela que fue él quien habló a Hilario del Pokémon legendario y sus capacidades. También revela que el Profesor Hilario quiere usar los poderes vitales de **Entei** para revivir a su hija, ya que fue incapaz de curarla de su enfermedad. El resentimiento le carcome, lo que le ha llevado hasta su situación actual.

Posteriormente, tras el combate de el/la protagonista contra Sofía, Félix empieza a hablar sobre lo mucho que han cambiado tanto ella como el personaje desde que salieron de Albacete, aunque la conversación queda interrumpida súbitamente a causa de un terremoto tras el cual los tres contemplan la aparición de un resplandor de fuego. El profesor Pokémon sugiere que debe tratarse de **Entei** y, tras localizar el origen del suceso en Madrid, pone rumbo hacia dicho lugar junto con Sofía.

El regreso del Maestro y el plan de la Logia

Tras los combates en el Palacio de las Cortes, Hilario y el Triunvirato de la Logia realizan un ritual en que usan el poder de Entei para revivir al **Maestro de la Logia**, quien resulta ser el antiguo rey Fernando VII, al que hacen entrega de la **Vara Cinérea**. Tras una conversación en la que **Fernando VII** revela sus planes para **Iberia**, la **Logia** traiciona a **Hilario**, usando a Entei para herirle de gravedad. Tras el ataque, **Fernando VII** revela que **Entei** posee una Forma Iberia, lo que sorprende a sus subalternos. Luego, usa a **Entei** para abrir un portal y teletransportarse a la Liga Pokémon, como parte de un complot para acabar con el actual rey Felipe VI y reclamar el trono para sí mismo.

Durante el tramo final del ascenso al Valle de los Caídos, el/la protagonista cruzará un puente en el que tendrá una visión en la que **Entei** le pide que le salve.

La primera vez que se derrote al Alto Mando, se llegará a una sala donde se halla Felipe VI.

Al ver a nuestro/a protagonista, este comenta que hace tiempo que no tenía un desafío. Justo en ese momento se abre un portal y aparece el **Triunvirato de la Logia**, quienes se llevan al rey a través de un portal hacia otra dimensión por órdenes de su líder. Tras el rapto, el Alto Mando entra en la sala y al cuestionar quién ha podido llevar a cabo el hecho, Mariana Pineda comenta que ha debido ser obra de Fernando VII y que planea matar a Felipe VI para convertirse en el nuevo y único rey.

Súbitamente, se produce un calor sofocante en la sala que parece emanar del portal y Blas de Lezo revela que se trata del poder de Entei, ya que él lo presenció en el pasado y lo describe en detalle. Añade que, si no se le detiene pronto, Iberia arderá hasta reducirse a cenizas. Los cuatro deciden usar sus capacidades para tratar de paliar los efectos del fuego en la región y envían al personaje a través del portal. Sin otra alternativa, el personaje acepta y se precipita hacia el interior del portal, llegando a una dimensión llamada **Valle Cinéreo**.

Sucesos del Valle Cinéreo

Al llegar a esta dimensión, el personaje se encuentra al **Triunvirato** y otros miembros de la Logia. Estos intentan librarse de él/ella, pero son interrumpidos por los Líderes de Gimnasio, quienes se enfrentan a ellos y dicen al personaje que siga adelante. Así, termina llegando hasta Fernando VII, que comenta lo débil que se ha vuelto Iberia en su ausencia y el cómo es necesario purgarla. Posteriormente, hace que **Entei** se transforme en su **Forma Iberia**, comentando que sólo es capaz de transformarse al acumular poder en su propia dimensión. Tras decidir que el/la protagonista ha sido un problema por mucho tiempo, Fernando VII decide acabar el trabajo, enfrentando al personaje en combate.

Una vez es derrotado, el villano intenta calcinar al personaje controlando a Entei Forma Iberia con la Vara Cinérea, pero es detenido por Mariana Pineda y Godoy. Estos tiran la Vara Cinérea al magma y extinguen el fuego con ayuda de sus Pokémon. Tras una discusión entre los tres personajes históricos, Fernando VII ordena a Entei Forma Iberia que ataque al personaje, Pineda y Godoy; pero Entei, ya libre del control de la Vara Cinérea, ataca al ex-monarca y lo arroja al río de lava. Posteriormente, el Pokémon agradece telepáticamente al personaje su liberación, le dice que volverán a verse y desaparece.

Sucesos de la Tumba de Franco y combate

Entei, en su forma habitual, aparece repentinamente desde un portal tras que Franco sea derrotado por el/la protagonista. El antiguo dictador se sorprenderá de su aparición para inmediatamente tratar de hacerse con el Pokémon legendario. Sin embargo, Entei le calcinará con sus llamas y a continuación le hablará telepáticamente al personaje, solicitando que le siga a través del portal. Tras atravesarlo, el/la protagonista aparecerá en una nueva sección del Valle Cinéreo donde Entei le agradecerá de nuevo telepáticamente y a continuación entablará combate con el personaje. Tras ser capturado, dirá telepáticamente que Iberia siempre recordará al personaje.

Descripciones

> “ Guardián supremo de Iberia. Su llama interior alimenta toda la vida de la región. Se le creía un mito, pero algunos testigos aseguran haberlo visto correr por las montañas asturianas como una estela de fuego. ”
>
> — Descripción inicial en Forocoches.

> “ Guardián supremo de Iberia. Su llama alimenta la vida de la región. Algunos testigos aseguran haberlo visto correr por las montañas como una estela de fuego. ”
>
> — Descripción en Pokédex.

Localización

Entei aparece en el Valle Cinéreo tras derrotar a Franco en la Tumba de Franco. Sólo durante los combates, podrá transformarse en Entei Forma Iberia al llevar equipado el objeto Corona cinérea.

Estadísticas base

Entei

Estadística	Valor
Puntos de Salud (PS)	115
Ataque	115
Defensa	85
Ataque Especial	90
Defensa Especial	75
Velocidad	100

Entei Forma Iberia

Estadística	Valor
Puntos de Salud (PS)	115
Ataque	160
Defensa	120
Ataque Especial	100
Defensa Especial	100
Velocidad	125

Movimientos

Subiendo de nivel

Nombre	Nivel	Tipo	Categoría
Fuego sagrado	1	FUEGO	
Velocidad extrema	1		
Ascuas	1		
Malicioso	1		
Pisotón	1		
Pantallahumo	1		
Rueda fuego	6		
Mordisco	12		
Paz mental	18		
Rugido	24		
Colmillo ígneo	30		
Cara susto	36		
Triturar	42		
Paranormal	48		
Humareda	54		

Contoneo	60		
Día soleado	66		
Llamarada	72		
Estallido	78		
Fuego íbero	81		

Por MT/MO

Galería

Ilustración por MyHeartGold.

Sprite no usado.

Sprite mini

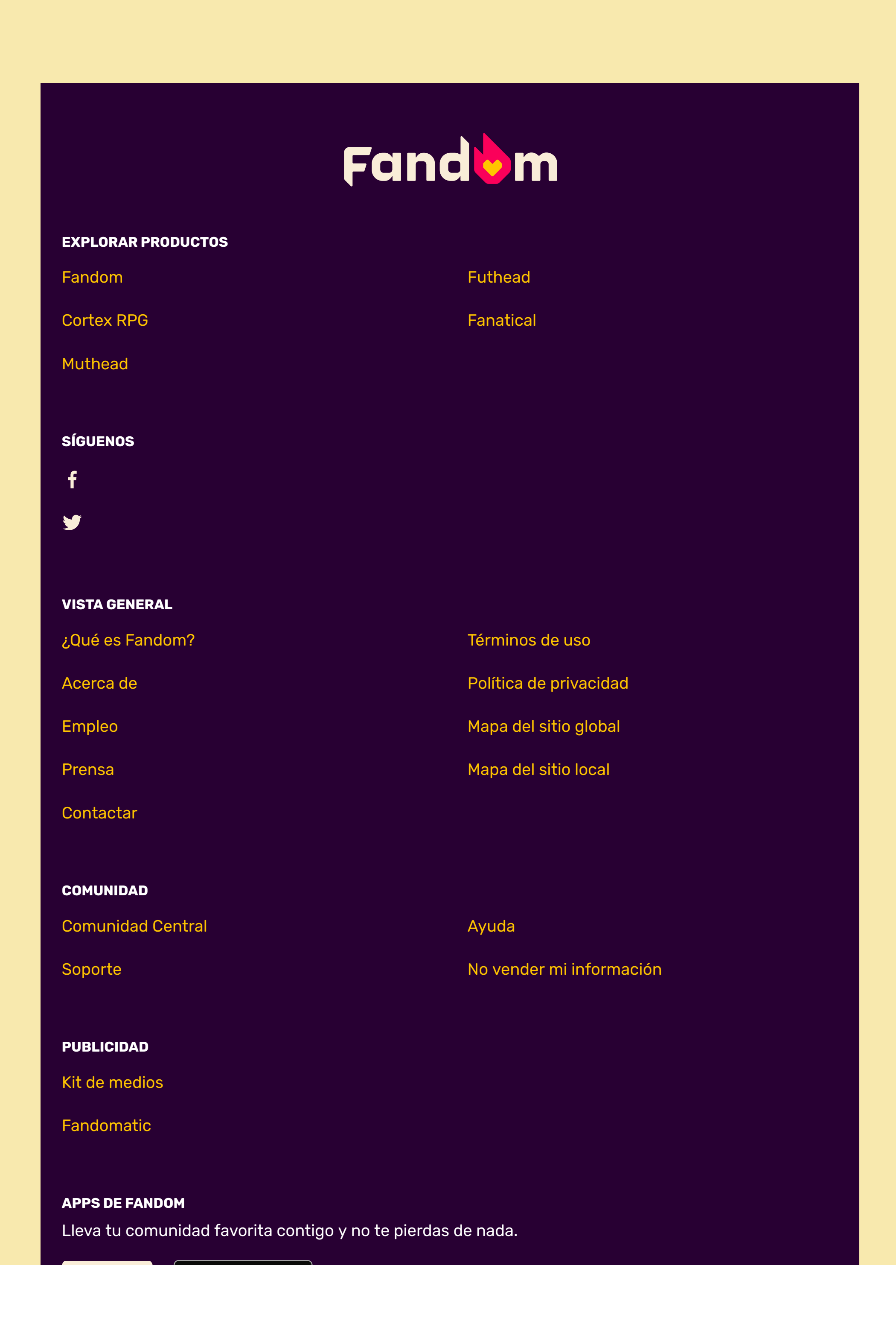
Ilustración de Entei Iberia, por EustakiaPuchero

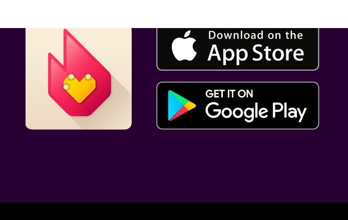
Ilustración de Entei Iberia, por EustakiaPuchero

Curiosidades

- Es el único Pokémon con Forma Iberia que requiere del uso de un objeto para cambiar a su Forma Iberia, siendo además la única que está limitada a sólo poder usarse durante los combates. El resto de Formas Iberia son cambios permanentes.
- Según un comentario de EricLostie en Twitter, se ha intentado cuidar al máximo su diseño, que tiene muchísimos detalles que hacen referencia a distintas heráldicas de la Península Ibérica (tanto España como Portugal).
- Hasta la versión 1.03, su descripción en la Pokédex era la usada en la traducción al inglés de Pokémon Rubí, Zafiro, Rubí Omega y Zafiro Alfa.
- No puede ser obtenido en la versión 1.03 e inferiores.

Categorías


Fandom
EXPLORAR PRODUCTOS
Fandom
Futhead
Cortex RPG
Fanatical
Muthead
SÍGUENOS
VISTA GENERAL
¿Qué es Fandom?
Términos de uso
Acerca de
Política de privacidad
Empleo
Mapa del sitio global
Prensa
Mapa del sitio local
Contactar
COMUNIDAD
Comunidad Central
Ayuda
Soporte
No vender mi información
PUBLICIDAD
Kit de medios
Fandomatic
APPS DE FANDOM
Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.


Download on the
App Store
GET IT ON
Google Play